Entardece em Al Uqsur. Parece que será mais uma daquelas noites chuvosas sem muitos lugares para se esconder: Chegam os PCs à perigosa cidade de Al Uqsur, no interior do califado de Al Haz, a procura de seu contato e de sua nova missão.

O caminho para Al-Ab'ra

Esta é uma aventura para GURPS em NT3, que usa as regras contidas no GURPS 3a Edição e nos suplementos GURPS Fantasia e GURPS Magia. É feita para um grupo de 4 a 7 jogadores, com 100 pontos.

Com pequenas adaptações, é possível suprimir ou adicionar regras de outros suplementos (como o GURPS Grimório, GURPS Artes Marciais, GURPS Psiquismo...) ou mesmo mudar o sistema inteiro. Fica tudo a critério do mestre.

Se você é jogador e deseja jogar esta aventura, por favor, não vá além da introdução. Caso você seja mestre e deseja mestrar esta aventura, vá fundo, leia-a de cabo-a-rabo e, em caso de dúvidas, mande-me um e-mail [dantas5@yahoo.com.br].

Introdução

Samira precisava de forasteiros. Forasteiros, de bem distante. Era arriscado, ela sabia, mas foi o único modo que ela conseguiu pensar, e por em prática, para juntar um grupo de aventureiros para aquela que seria a maior aventura de sua vida: uma viagem, poucos dias, de Al Uqsur até Al-Ab'ra, sem paradas longas, sem perguntas e com muitos problemas.

Marcou com eles ao sol alpino do dia após a grande lua, nos portões da mesquita sul de Al Uqsur. Eles estarão lá? Só havia um modo de descobrir...

Cena I: Uma noite em Al Uqsur

Os PCs chegaram ao entardecer, pouco antes da chuva assolar a cidade. Caso procurem, haverá duas tavernas na cidade, uma desativada e outra que vai se enchendo aos poucos, conforme a chuva aperta, com os camponeses molhados a procura de alguma diversão.

A taverna disponível segue os mesmos moldes de uma taverna normal. Taverneiro, sua mulher e filhas ajudando-o a servir, mesas, lareira, um bardo toca e recita poesias fracas, homens apostam em jogos de azar. O que há de especial é o fato do rum ser vendido às escondidas a um preço exorbitante ($150 a garrafa).

Os PCs são forasteiros e por isso podem causar alguns problemas, como for, há guardas da cidade na taverna (extorquindo os camponeses e jogando quebra-dedos) e, caso puxem conversa [teste de boemia, diplomacia ou qualquer outra perícia social], ouvirão rumores sobre forasteiros na cidade e sobre o transporte de uma carga de preciosidades por um mercador muito rico.

Por $25 haverá lugar para dormir na taverna, que também serve de estalagem.

Cena II: A cidade

Cidade Alta: Fortemente murada, é onde ficam os grandes prédios, como a sede do governo do alcaide e as casas ricas dos mercadores, dos políticos e dos ulemás. Ela é

fortemente protegida por uma guarda bem treinada. Forasteiros não são bem-vindos nesta parte da cidade, apenas caso tenham um mandado escrito [obtido com um teste de falsificação ou escrita ou jurisprudência ou com a vantagem poderes legais] ou uma boa história para contar [lábia, dissimulação ou outras perícias sociais], de qualquer modo, nesta aventura, não haverá muito que fazer nesta parte da cidade.

Casas Pobres: Ao redor da cidade há um cinturão de casas simples. São as casas dos camponeses que trabalham nas lavouras da região. Ao redor da cidade há uma cerca que há muito tempo não vê reparos que marca os limites de Al Uqsur.

Comércio-Mercado: Esta é a área comercial da cidade, concentrada na Praça do Mercado. As tavernas, o armeiro, o estábulo, o ferreiro entre outros prestadores de serviços, todos podem ser encontrados por lá. O movimento do mercado central é constante, pessoas vendem e compram produtos em diversas tendas. Com um teste de comércio é possível ter acesso e fazer um bom negócio com todos os produtos da região.

A Mesquita Sul: desativada há alguns anos, a mesquita fica no interior do bairro camponês, um local que passou a ser evitado pelos habitantes de Al Uqsur. Boatos dizem que é deste bairro que a guilda dos ladrões comanda as suas operações. Diversas buscas já foram empreendidas, porém sem sucesso. Para saber a localização exata da mesquita será necessário perguntar para as pessoas certas [teste de manha ou teologia].

Por serem forasteiros, é obvio que alguém estará de olho nos PCs [Role teste de IQ-3 para os PCs; em caso de sucesso, notarão que estão sendo vigiados e seguidos].

Eles podem tentar armar um plano para capturar a pessoa que os segue [veja a ficha do Ladrão das Sombras]. Caso o olheiro perceba que foi descoberto, sairá correndo em direção ao bairro camponês.

Caso os PCs estejam se exibindo muito (armando muita confusão ou mostrando de mais seus dotes) a guilda dos ladrões ficará feliz em armar algum plano para detê-los. [O mais usual é atrair a atenção dos PCs para algum evento sem importância no meio da multidão; daí, causar um tumulto e, no meio da confusão, tentar bater carteiras ou nocautear os jogadores].

Cena III: A Mesquita Sul

Após saberem o caminho para a mesquita, é possível chegar nela com facilidade. No caminho, homens mal encarados, que conversam em grupos nas portas das casas, são comuns. A mesquita possui belos portões, apesar de estarem apagados pelo tempo. Em sua frente há um pátio com um grande carvalho, como se tivera sido, no passado, uma importante praça. Seu interior está empoeirado, com bancos empilhados e um altar saqueado. Caso se procure, é possível encontrar, atrás do altar, uma porta que leva para dentro dos muros da cidade alta.

Seja como for, em um dado momento, uma senhora de túnica e véu, bastante nervosa, chegará ao encontro dos PCs. Pedirá que eles entrem na mesquita e contará, às pressas, que é Samira, a contratante para esta missão.

Dirá também que seu marido, Alib Al Dinab, estará nos portões da cidade em duas horas com o carregamento pronto para partir, deste modo, ela encontrará com os PCs lá.

É capaz dos PCs quererem fazer algumas perguntas a ela; se questionada sobre o que será transportado, ela só dirá que são roupas: "roupas e nada de mais"; o pagamento foi acertado individualmente e equivale a metade de um mês de trabalho na profissão que cada um possui (ou seja, basicamente, personagens pobres ganharão menos; personagens ricos ganharão mais); a comida deve ser providenciada pelos próprios personagens; o porquê da viagem é obscuro. Ela dirá que não é mais seguro viver nesta cidade e que ela e seu marido temem pelas próprias vidas. Em confissão, dirá que a guilda dos ladrões, que controla a guarda da cidade, jurou-os de morte, assim eles devem sair da cidade o quanto antes. Vir até a mesquita já foi algo bastante arriscado para ela.

Quando ela virar as costas para sair da mesquita, será possível ver se aproximando meia dúzia de guardas da cidade para "investigar" o interior do recinto. Caso eles percebam que há alguém dentro do prédio, eles prontamente empunharão suas armas e arrombarão a porta.

Deste modo, os PCs têm de bolar um plano de sair da mesquita sem que Samira seja morta e chegar aos portões da cidade para encontrar Alib. Eles podem enfrentar os guardas [ver ficha guardas da cidade], sair pela porta do fundo, tentar esconderem-se na própria mesquita e armar uma emboscada, etc...

Seja como for, após os guardas entrarem, a praça em frente à mesquita ficará cheia de "curiosos" (aqueles homens que conversavam nas portas de suas casas que os PCs avistaram enquanto iam à mesquita). Caso os PCs saiam com vida pela porta principal da mesquita, serão estes homens que tentarão dar conta deles, arremessando pedras e tijolos, colocando-os pra correr.

Cena IV: a partida e a primeira parada.

Seja como for, eles chegam aos portões da cidade. Alib, um velho homem, os aguarda lá com uma carroça carregada e coberta por uma lona. Assim que os PCs chegarem, a carroça colocar-se-á em movimento, tentando, na máxima velocidade, distanciar-se da cidade.

Assim eles partem, rumo à sua viagem. Alib [ver ficha Alib al Dinab] só parará de conduzir caso haja alguma intervenção dos PCs, caso contrário, a primeira parada se dará após uma tarde inteira de caminhada (só há dois lugares na carroça, um para Alib e outro para Samira; os PCs terão de caminhar) para montar acampamento e dormir.

Alib não foi despreparado para a viagem. Na carroça é possível encontrar diversos materiais de sobrevivência (cordas, uma pá e uma picareta, uma barraca, mantos, lampião com combustível, caixa de primeiros socorros...) além, é claro, de uma enorme arca trancada com um cadeado dourado. A chave encontra-se em posse de Alib, presa em seu cinturão, junto com outras chaves (que talvez não tenham utilidade nenhuma) que compõe um molho barulhento. No meio da viagem, o velho carroceiro terá uma crise de tosse, chegando até a cuspir sangue. Os PCs podem notar que ele está seriamente doente.

Assim que param, Alib pega sua barraca e a monta, para dormir junto com Samira. Haverá ronda noturna? Cabe aos PCs garantir a segurança da viagem.

Pouco antes de dormir, os PCs fazem suas refeições, Alib os acompanhará, comendo sua própria comida. Samirá pegará na carroça uma ração embrulhada em papel vermelho e

explicará aos PCs que aquela éra a comida especial de Alib, receitada por um médico, para conter suas dores de cabeça constantes e seu enjôo.

[Para fins de jogo, exija um teste de HT de todos os PCs ao fim de cada dia de caminhada. No caso de falha, o PC recebe a margem de falha em pontos de dano que só poderão ser recuperados por um dia inteiro de repouso (ou por magia). Para dormir, também será necessário um teste de Sobrevivência (planícies/savanas) para montarem um abrigo seguro e "confortável"].

Cena V: o encontro com o livreiro

O dia amanhece, arrumam-se as coisas, eis a partida. Alib está zonzo, o que faz a carroça ir mais devagar. Antes do sol alpino, encontra-se, vindo em caminho contrário, um homem de uns quarenta e poucos anos com uma carroça. Ele pára e apresenta-se.

Diz ser um mercador de livros de Al-Wazif [ver ficha de Ayyub, o livreiro] e pergunta se ninguém estaria interessando em suas mercadorias. Ele também dirá que esta estrada, pela qual os PCs seguem, está interditada mais a frente, pois a chuva forte da véspera levou a ponte que cruzava o rio, deste modo, o jeito mais fácil de cruzar o rio é usando a ponte de pedra, rio acima, algumas horas. Ayyub não acompanhará os PCs, pois está indo, justamente, em direção a Al Uqsur, direção contrária aos PCs.

Entre os livros ofertados, havia diversos sobre agricultura, outros de contos e poesias sobre cavalaria e mais alguns sobre medicina.

[Caso algum PC tenha Diagnose ou Medicina, será possível descobrir que Alib tem algum problema de estômago, talvez relacionada com sua alimentação ou, simplesmente, com a velhice. Pode-se descobrir, com um teste de venefício-2 que é a comida que está envenenando o velho e com um teste de literatura ou IQ-3 encontrar o único livro de medicina que realmente presta (e pode de fato ajudar) entre as tranqueiras que Ayyub tenta empurrar.]

Seguindo pela trilha, dentro de poucas horas já tornar-se possível ouvir o barulho da água. Encontrar-se-á um afluente bastante caudaloso do rio Alhallahan, o principal de Al Haz, de fato a ponte foi levada pela água das chuvas, deixando diversos entulhos.

É possível cruzar o rio a nado, apesar de Samira não saber nadar [cada ponto de carga reduz o NH efetivo em natação em 2 pontos, passar a cavalo requer um teste de cavalgar-4! É impossível cruzar com a arca ou com a carroça]. Caso os PCs insistam em abrir a arca e levar seu conteúdo na mão para a travessia, verão que Samira não estava mentindo: a arca está cheia de roupas, de diferentes tipos, aparentemente sem valor nenhum. Antes de eles entrarem na água com as roupas (o que prova que eles realmente estavam engajados a atravessar o rio com as roupas), Alib contará que eles não precisam se importar com as roupas. Ele pegará uma pequena bolsa e lançar-se-á no rio, começando a nadar.

[No caso de falha no teste de natação, é possível fazer dois novos testes de natação com o redutor cumulativo da margem de falha conseguida; use esta regra também para salvamentos. Falha crítica é morte certa].

Assim os PCs chegam à outra margem, sem carroça, sem a arca, sem comida e apenas com o velho e sua bolsa [a bolsa é o mínimo que os PCs devem ter para continuar a missão]. Vá para a cena VII.

Cena VI (opcional): A ponte de pedra

Também é possível dar a volta e encontrar uma ponte de pedra, conforme o livreiro havia dito. Isto adicionará mais um dia à viagem.

Pouco antes de chegarem à ponte, o grupo de PCs (que a essa hora poderá, inclusive, ter o livreiro como refém, caso as coisas com ele não saiam como planejado) escuta uma discussão acalorada e, assim que o contato visual é estabelecido, vê dois grupos de pessoas batalhando entre si.

São os guardas da ponte que foram atacados por um grupo de heróis que, simplesmente, ao recusarem-se a pagar os tributos pelo uso da ponte, avançaram sobre os guardas que tiveram que defender sua posição.

Os guardas da ponte estão em maioria, são 7 contra 4 heróis, apesar disso, quando os PCs chegarem mais perto, verão que 2 dos guardas já sucumbiram frente à boa tática de um grupo coeso.

Assim os PCs, novamente, terão de fazer escolhas: interferir no combate a favor dos guardas ou dos heróis? Ou esperar os dois se baterem até que, enfraquecidos, possam ser dominados? Ou, simplesmente, nem ligar para nenhum dos lados e passar a ponte?

Caso eles optem por passar a ponte sem interferir, os guardas da ponte clamarão por sua ajuda. Caso eles escolham lutar, a ficha dos guardas da ponte segue o mesmo padrão da ficha dos guardas da cidade [ver ficha dos guardas da cidade], porém os heróis são um pouco mais fortes [ver ficha emboscadores].

Cena VII: Uma noite sem aventura e uma noite com aventura

Após um logo dia de batalhas ou de desafios aquáticos, a noite cai e a caravana rumo a Al-Ab'ra pára. Mas não porque encontrou um lugar para pousar, mas porque Alib, que guiava a junta de animais, caiu desacordado, ardendo em febre, pela doença, que se agrava cada vez mais [caso não tenha sido curada, ainda]. Todos dormem. [o mestre deve exigir os mesmos testes da cena IV]. A noite passa sem nenhum evento importante, além de uma lebre barulhenta que se perdeu entre os arbustos.

A manhã do dia seguinte também é tranqüila, o céu nublado fez o dia ótimo para a caminhada.

Ao cair da noite, em uma guarda aleatória, um ladrão que se esgueira pelas sombras tentará roubar a arca ou a bolsa do velho. Isto pode por em risco toda a missão, porém esta é a dificuldade.

O Ladrão das Sombras, que seguia os PCs desde a cidade de Al Uqsur [ver ficha Ladrão das Sombras] terá várias opções, dependendo de como o grupo se encontrar:

01. arrombar a arca [arrombamento] e vasculhar as roupas;

02. tentar roubar a bolsa do velho [punga x IQ-5], caso ele esteja dormindo ao relento;

03. tentar roubar qualquer outro item vital de algum PC que esteja dormindo [punga x IQ-5].

Caso falhe em suas jogadas [ele deve fazer um teste de furtividade para chegar perto de sua vitima], ele terá sua posição revelada.

Vale lembrar que os PCs estão lidando com a guilda dos ladrões, não com a dos assassinos. O ladrão não tentará matar ninguém, mas talvez roube o cavalo e faça um bom estrago levando itens preciosos (o ladrão só parará de roubar, caso sempre bem sucedido, quando falhar ou quando não puder mais carregar os frutos do roubo).

Se ele for descoberto, fugirá. Se ele for pego [disputa de rastreamento/visão (dos PCs) (personagens rápidos ganham bônus neste teste) x furtividade] e dominado, poderá, após um interrogatório, delatar a emboscada que já esta armada para acontecer na cena seguinte. Isto será de grande ajuda aos PCs que, talvez, justamente armem uma emboscada para os emboscadores...

Cena VIII: A emboscada

Com o amanhecer, após a visita do ladrão das sombras, a comitiva segue viagem e se aproxima, pela tarde, a uma pequeníssima vila que está estranhamente vazia. Abandonada.

[Caso os PCs tenham conseguido interrogar o ladrão, poderão desviar desta parte, caso contrário, terão de desconfiar da emboscada, ou cair nela].

[ver ficha emboscadores]

Caso os PCs nocauteiem 3 guerreiros e 1 arqueiro, os outros emboscadores começarão a fugir.

Com a fuga, será possível realizar uma busca pela vila, encontrando a população local trancada em uma das casas. Não passam de três famílias e suas cabras que, se libertos, glorificarão os PCs, oferecendo comida de verdade e um bom local de descanso por uma noite.

Além disso, o religioso local oferecerá para beber um chá grosso e forte. Trata-se de um chá medicinal que recupera 1D+2 pontos de vida, uma única vez por dia.

O pernoite na vila não requer testes de sobrevivência e ainda pode recuperar a Fadiga perdida pelo cansaço da viagem. A vila fica a 6 horas de caminhada de Al-Ab'ra.

Seja como for, os PCs, quando partirem da vilazinha sem-nome, chegarão, finalmente, a Al-Ab’ra no início da tarde do dia seguinte.

Cena Final: Al-Ab’ra

A cidade de Al-Ab'ra é grande. Muito grande se comparada com as outras cidades da região sul de Al-Haz.

O cais é gigantesco, podendo ter atracados, ao mesmo tempo, algumas dezenas de galeras de guerra. Seu estaleiro também é bastante conhecido por todo o sul pela sua qualidade e alto preço.

Entrando pelo portão norte da cidade já é possível avistar a imensa mesquita que fica na praça central. A mesquita de Al-Ab'ra fica em um espaço dedicado ao profeta onde se pode ir para meditar e fazer as rezas diárias.

Assim que se cruza a praça, sente-se a agitação interminável das docas. Gigantes. Estaleiros, estivadores, gritos, prostitutas, alfândega, fiscais e mercadores de todos os produtos misturam-se em um espaço amarrotado e muito movimentado.

Na cidade há também o bairro dos mercadores, onde fica a sede da guilda dos mercadores da região (são eles quem de fato governam e regulam o caos da cidade,

fiscalizando os portões e o cais) e o bairro do palácio, sede da administração oficial da cidade e morada do atual vizir.

Entre as casas humildes, em um bairro próximo às docas, há uma grande torre, a sede dos cavaleiros do crescente. Atrás dela, um campo de treinamento bastante completo para formar os escudeiros e uma academia que serve aos guardas da cidade, aos mercenários contratados pela guilda dos mercadores e aos próprios cavaleiros do crescente que passam pela região, seja para patrulhar as Muralhas do Altíssimo ou para escoltar os peregrinos.

Os PCs chegam à cidade sem chamar atenção, pois, mesmo que tentassem, esta é uma cidade grande de mais para parar por mais um grupo de forasteiros que adentra seus portões. Uma vez lá dentro, devem procurar a Torre dos Cavaleiros do Crescente, seja para deixar o velho Alib e Samira (se continuam vivos) ou para deixar a bolsa de Alib (caso este tenha perecido). Encontrar a sede dos cavaleiros do crescente não é difícil, uma vez que todos os conhecem pela boa reputação, resultado de diversos serviços prestados a Al-Haz.

A torre encontra-se de portas abertas. Uma mulher sorridente varre sua entrada, um jovem cuida de seu jardim. Após as apresentações de praxe, oferece-se um lugar para guardarem os cavalos e a carroça (caso ela ainda exista) junto do estábulo da ordem; nesta parte Alib (curado ou morimbundo) agradece aos PCs e diz que a aventura está terminada. Ele paga as quantias previamente combinadas (caso ainda tenha carroça, pois era em um fundo falso da grande arca que ele guardava suas moedas) e diz que será eternamente grato. Os PCs podem dar meia volta e sair pela cidade, uma vez que terminou a aventura. Apesar disso, eles também são convidados a esperar pelo grão mestre na sala principal da torre, e podem fazê-lo, se desejarem.

[Caso os PCs simplesmente dêem meia volta, a aventura acaba. Distribua os pontos de interpretação e inicie a próxima aventura. Caso eles continuem com Alib, siga com a cena.]

A sala principal possui imagens dos grãos mestres e imortaliza, em alto-relevos nas paredes, as diversas batalhas e aventuras em que os cavaleiros do crescente tiveram uma importante participação [com um sucesso num teste de história é possível saber pelo menos algumas delas].

Não demora muito e desce um senhor com uma armadura leve, com barbas e cabelos já brancos, junto com ele, mais três homens com traços árabes bem marcados, que carregavam suas belas cimitarras e o símbolo da ordem no peito de suas armaduras, com certeza eram cavaleiros do crescente.

O senhor apresenta-se como mestre menor da ordem, responsável máximo pela base e pelo serviço da ordem em todo o litoral de Al-Haz. Ele oferece acento em poltronas confortáveis a todos e também se senta, ficando os outros três cavaleiros de pé. Ele começa a contar e perguntar aos aventureiros sobre sua jornada deixando-os relaxados e tentando descontrair o ambiente, até tocar no assunto do porquê o velho e doente Alib estar ali.

[Ei! Espere aí, como o mestre menor da ordem sabe o nome de Alib, se ninguém contou isso para ele?]

[role um teste de IQ-3 para o PC que tenha, por ventura, também ficado em pé; em caso de sucesso, ele conseguirá ver, no mezanino superior, uma porta entreaberta e de lá saindo um soldado com uma besta (arma de longo alcance) já preparada]

A partir deste momento, as coisas começam a passar muito rápido. Alib, assim que questionado, saca da bolsa que usava a tira-colo uma pequena caixa. Este é o tempo para os PCs que percebam o engano do impostor o revelar, ou para o PC que tenha visto o soldado do mezanino alertar aos demais. Assim que o suposto "mestre da ordem" vê a caixa, ele grita "peguem eles". O soldado atira, acertando fatalmente o velho. Samira, que a tudo assistia calada, entra em desespero e põe-se em pranto ao lado do marido, tornando-se um alvo fácil. [O PC que tenha visto o besteiro pode tentar uma manobra cinematográfica para salvá-lo e o mestre pode dar um bônus extra-oficial para que a manobra seja bem sucedida].

[veja a ficha do grupo de mercenários]

Os cavaleiros sacam suas cimitarras e partem para cima dos PCs. Mais um soldado armado com uma besta se revela no alto do mezanino. A situação está realmente contra os aventureiros, eles podem fugir ou lutar. Aquele que tentar pegar a caixa que estava na mão de Alib e fugir será alvo da magia espasmo [magia do corpo – GURPS Magia P.23], realizada pelo "mestre menor da ordem", para que o personagem solte a caixa. Os PCs podem elaborar um rápido plano de fuga. Caso fujam sem a caixa, verão os estábulos abertos e cavaleiros galopando muito rápido, sentido portão norte. Caso fiquem e derrotem os oponentes, vasculharão a torre e encontrarão os verdadeiros cavaleiros amarrados e amordaçados em uma sala. Eles eram impostores, mercenários contratados pela guilda dos ladrões de Al Uqsur na última tentativa de recuperar a caixa e seu conteúdo.

Ufa! Aí sim, a aventura acaba.

Pontos de interpretação

+1 por sobreviverem até a cena VI

+1/-1 por boa/má interpretação até a cena VI

+1 por sobreviverem até o fim

+1/-1 por boa/má interpretação até o fim

-1 caso algum PC tenha sido morto

-2 caso mais de um PC tenha sido morto

+1 caso Alib sobreviva até o início da cena final

+1 caso Samira sobreviva até o início da cena final

-1 caso a aventura termine antes da cena final

-1 para o PC que mate Ayyub, o livreiro de Al-Wazif

Pontos de interpretação especiais:

+1 para o PC que, avistando o soldado do mezanino, consiga salvar Alib, numa manobra cinematográfica

+1 para o PC que sair com a pequena caixa na mão

+1 para o PC que salvar Samira (ou protegê-la e mantê-la viva)

O conteúdo da Caixa

A grande arca, fechada com um cadeado de ouro, realmente só possuía roupas que, apesar de bonitas, não seriam o objetivo de uma empreendida tão soturna e perigosa. De fato,

é em um fundo falso da grande arca que Alib guarda toda a sua economia (uns $10.000), porém é em uma pequena bolsa [que passa despercebida em qualquer teste de busca] que Alib carrega o segredo de toda a empreitada. A bolsa possui uma caixa, pequena. Uma caixa encantada com a mágica Lampejo [GURPS Magia – P.49] que deixa todos que verem a luz em um raio de 10 hex com DX-3 por 1 minuto ou cegos por 3 segundos e com DX-3 no próximo minuto caso falhem em um teste simples de HT. Após o lampejo, será possível ver o que há na caixa. É uma gema, uma pedra muito brilhante que, aparentemente, não tem utilidade nenhuma... Ninguém sabe ao certo porque ela é tão importante...

Ficha dos Personagens

Ladrão das Sombras – 45 pontos

ST 10

DX 13 (30)

IQ 11 (10)

HT 10

Perícias: Sombra (2) 13; Furtividade (2) 13; Faca (1) 13; Manha (1) 10; Arrombamento (4) 12; Punga (4) 13

Vantagens e Desvantagens: Prontidão +1 (5); Cobiça (-15);

Comentários: Este é um ladrão, não um assassino. Sua meta é, inicialmente, seguir os PCs e informar à guilda dos ladrões sua posição. Uma vez fora da cidade, ele irá tentar roubá-los, visando a carroça e seus itens mais preciosos (ele possui gazuas de alta qualidade [arrombamento +2]). Caso seja capturado e interrogado, dirá apenas que é um contratado e que não sabe mais nada (o que é verdade). Ele sabe que há uma emboscada armada para os PCs antes deles chegarem à cidade de Al-Ab'ra.

Samira – 30 pontos

ST 8 (-15)

DX 10 (0)

IQ 11 (10)

HT 11 (10)

Perícias: Culinária (1) 11, Administração (4) 12, Contabilidade (1) 14, Manha (2) 11, Detecção de Mentiras (2) 14.

Vantagens e Desvantagens: Talento para a Matemática (10), Empatia (15), Alfabetização (10), Dever (com o marido) (-5); Paralisia Frente ao Combate (-15)

Comentários: Esta é a esposa de Alib, quem realmente cuida da parte contábil (e algumas vezes obscuras) de seus negócios. Fora da área contábil é de pouca valia e deve ser tratada como um dependente.

Alib al Dinab – 50 pontos

ST 11 (10)

DX 10 (0)

IQ 12 (20)

HT 11 (10)

Perícias: Comércio (8) 15, Carreiro (4) 13, Natação (4) 12, Diplomacia (4) 12

Vantagens e Desvantagens: Credulidade (-10), Fantasia: Levar a *encomenda* para um lugar seguro (-15), Dependente (Samira, todo o tempo) (-5), Muito Rico (20), Reputação (+2/-2 – rico mercador, freqüência rara).

Comentários: Alib é um grande comerciante que, há um bom tempo, afastou-se dos negócios. Apesar disso, ainda possuir alguma fama do passado, o que é bom e ruim, pois o colocou como alvo da guilda dos ladrões, ou, o que é pior ainda, o colocou como alvo de

alguém que controla a guilda dos ladrões. Tudo isto se deu por um suposto chamado que Alib recebeu em um sonho. Com ele, após passar por diversas provações, ele descobriu a localização de uma jóia mágica que jurou levar para um lugar seguro. Será que ele consegue?

Ayyub, o livreiro de Al-Wazif – 25 pontos

ST 10 (0)

DX 10 (0)

IQ 12 (20)

HT 10 (10)

Perícias: Comércio (8) 14, Carreiro (4) 11, Literatura (1) 10, Poesia (1/2) 10, Lábia (4) 13, Conhecimento do Terreno (territórios islâmicos) (4) 14, Senso de Clima (2) 12.

Vantagens e Desvantagens: Pacifismo: Incapaz de matar (-15), Semi Alfabetizado (5), Sempre quis conhecer as terras cristãs (-1)

Comentários: Livreiro viajante que vende seus livros mais por lábia que por comércio.

Guardas da Cidade – 25 pontos

ST 11 (10)

DX 11 (10)

IQ 9 (-10)

HT 11 (10)

Perícias: Espada Larga/Lança/Espada Curta (8) 13, Conhecimento do Terreno (Al Uqsur) (2) 10.

Vantagens e Desvantagens: Dever: cidade (-5)

Comentários: Cada guarda carrega a arma da perícia que possui. Porrete cont 1D+1, Lança perf 1D+1, Espada corte 1D+1, Armadura Laudel (RD+1 DP+1). Esquiva 7, Aparar 7.

Emboscadores – 40 pontos

ST 11 (10)

DX 12 (20)

IQ 10 (0)

HT 12 (20)

Perícias: Arco (8) 13, Sacar Rápido (flechas) (1) 12, Espada Curta (1) 11, Espada de Duas Mãos (8) 14, Briga (1) 12.

Vantagens e Desvantagens: Cobiça (-15); Fúria/Outras Desvantagens (-15)

Comentários: Parte do grupo de emboscada é composta por arqueiros e parte por guerreiros (cada um usa 10 pontos em perícias e não os 20). Todos têm Armadura de Coura (RD+2 DP+2). Alguns carregam um Arco Longo perf 1D+2 outros uma montante barata empunhada em 2 mãos corte 1D+3. Esquiva 8, Aparar 9.

Cavaleiros do Crescente (impostores) – 75 pontos

ST 12 (20)

DX 13 (30)

IQ 10 (0)

HT 13 (30)

Perícias: Espada Larga/Espada de 2 mãos (8) 15, Cavalgar (1) 12, Besta (2) 14.

Vantagens e Desvantagens: Reflexos em Combate (15), Intolerância (-10), Cobiça (-15), Outras desvantagens (-5)

Comentários: Estes são os cavaleiros do alvorecer da cena final. Tanto os que possuem bestas quanto os que acompanharão o grão mestre menor. Todos trajam belas armaduras de cota de malha (RD+4 DP+3). Os besteiros têm bestas perf 1D+3 e os guerreiros têm cimitarras que empunham com duas mãos corte 2D. Esquiva 8, Aparar 11.

Mestre menor da ordem dos Cavaleiros do Crescente (impostor) – 75 pontos

ST 10 (0)

DX 9 (-10)

IQ 13 (30)

HT 11 (10)

Perícias: Trato Social (1) 15, Trovador (1) 14, Diplomacia (1) 13.

Mágicas: Coceira (4) 15, Espasmo (4) 15, Dor (4) 15

Vantagens e Desvantagens: Aptidão Mágica +2 (25), Alfabetização (10), Voz Melodiosa (10) Impulsividade (-10), Teimosia (-5)

Comentários: Este é o suposto grão mestre da ordem dos cavaleiros do crescente. Apesar de sua voz doce, não passa de um impostor que será facilmente desmascarado por sua teimosia e impulsividade. Traja as roupas oficiais do grão mestre da ordem, apesar disso, não é um opoente considerável. Em combate, ele irá sacar sua varinha mágica e tentar tocar nos PCs [na varinha está encantada com a mágica Pés Plantados – GURPS Magia – P.25]. Esquiva 6.